no.596
1999年10/1
アミューズメント通信
OCTOBER 1, 1999

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日·15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2—2—1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

プロ野球のＴＶゲーム化権で

コナミが独占 ＮＰＢは合意

他のメーカーは一斉反発するが 有効な対策は見つかっていない

プロ野球のチーム、選手のデータを採り込んだTVゲームは多いが、二〇〇〇年四月からコナミ㈱（本社東京、上月景正社長）がTVゲーム化権を独占する見込みとなった。プロ野球の選手のデータなどを管理する㈳日本野球機構（NPB）がコナミと八月末までに合意した。

正式契約に至っていないためか、両者とも正式発表はしていない。しかし、家庭用TVゲームソフトメーカーの一部では、コナミからサブライセンスを受ける形で開発を進めているところもあり、事実上コナミによるTVプロ野球ゲームの独占は進んでいる。家庭用TVゲームに限っての独占なのか、業務用TVゲームにも及ぶのか、という点についてもコナミは言及を避けている。しかし、同じメーカーから業務用と家庭用と同じタイトルで出荷されることが多いので、業務用にも影響を与えることは必至と見られている。

これまで、TVプロ野球ゲームを開発する場合にメーカーはNPBとその都度契約してきた。家庭用では八八－九九年の間に約百四十タイトルについてライセンスが与えられており、業務用も相当のタイトル数があるものと見られる。コナミ、セガ社、ナムコなどはこうしてNPBに許諾料を支払ってきた。

一方NPBではプロ野球の公式スポンサーとして、大塚化学、日清製粉、ファミリーマート、カルビー、日本IBM、山之内製薬、三洋電機、日本マクドナルド、UCC上島珈琲の十社と契約しており、それぞれ年間三千万円を受け取っている。またコナミは九七年からフレッシュ・オールスター試合の協賛会社として、協賛金をNPBに支払ってきた。

今回コナミは、プロ野球の公式スポンサーに参加し、フレッシュ・オールスター試合の協賛金など三億五千万円を提供、TVゲーム各社が今年度NPBに支払った許諾料を上回る約三億円の支払いを保証するので、プロ野球のゲーム化権を一元的にライセンスしてほしいとNPBに申し入れ、合意したとされている。

このため四月末、NPBから各TVゲームメーカーに、コナミに一元的に許諾することにしたとの通知が届けられた。しかし、コナミ以外のメーカーにとっては事前連絡も相談もない話であるだけでなく、競合相手のコナミからサブライセンスを受けなければTVプロ野球ゲームを開発できないという問題に発展した。このため家庭用TVゲームソフトメーカーの協会であるCESA内部では、CESA会長がコナミの上月社長であることも含め、大きな問題となったもようだ。しかし、業務用のメーカー協会であるJAMMAでは議題にもなっていない。

コナミ側の主張によると、欧米ではプロスポーツのTVゲーム化権独占は一般的だし、これまでどおりだと米国の大手メーカーによって日本のプロ野球のTVゲーム化権を奪われるおそれがある。しかも公式スポンサーは「一業種一社」に限られている、とのこと。

しかし、コナミ以外のメーカーにとって、サブライセンスを受けることは、そのTVゲームの内容をコナミが事前に審査することになり、新しいアイデアや知的所有権につながるものが、すべて事前に知らされることになる、として反発しているが、有効な対策が見つかっていない。

コナミ「実況パワフルプロ野球EX」

東京地裁、ＴＶゲームの

著作権侵害認め

ビデオ制作者に賠償命令

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）の家庭用ゲームソフト「ときめきメモリアル」の主役キャラクター、藤崎詩織を無断使用し、アダルトビデオ「どぎまぎイマジネーション」を制作、販売した、東京都内のビデオ制作者、駒見一郎氏（二八）に対し、東京地裁は八月三十日、損害賠償など命じる判決を下した。

主にPS用ソフトとして開発された「ときめきメモリアル」の藤崎詩織は、清純なイメージで多くのファンを持つに至っているが、「どぎまぎイマジネーション」では藤崎詩織の図柄を用いて、全編（十分間）藤崎詩織のセックスシーンを描いたビデオとなっている。

駒見氏はコナミに無断で、自ら代表を務めるアニメ愛好家グループ「赤紙堂」を通じてこのビデオを制作。九七年一月にメッセサンオー本店などを通じて販売した。

このためコナミは九八年七月、駒見氏を著作権侵害で東京地裁に訴えた。裁判の過程で、問題のビデオは五百本制作され、単価千四百円で小売店に売ったので総額七十万円となるが、制作コストを差し引いた利益は二十七万五千円となることなどが判明した。

被告の駒見氏は、「抽象的キャラクターは著作権保護の対象とならない。ビデオ制作は、同一文化の一環としての創作活動なので、著作権侵害に当たらない。個人的趣味による行為で、損害賠償請求は不当だ」などと主張している。

飯村敏明裁判長は、著作権侵害（無断複製・翻案）と同一性保持権侵害（無断改変）を認め、駒見氏に対しビデオ「どぎまぎイマジネーション」の製造、販売などの禁止、在庫品とマスターテープの廃棄を命じるとともに、損害賠償金として二百二十七万五千円をコナミに支払うよう判決で命じた。コナミは謝罪広告掲載も求めたが、これは認められなかった。

損害賠償の金額について、コナミは千八十四万円求めていた。これは不当利益八十四万円と、同一性保持権侵害による損害千万円による。判決では二十七万円と二百万円が相当とした。

駒見氏側の代理人は、「営利目的を持たない被告に賠償責任を認めたのは不当だ」としている。

勝訴したコナミは、「キャラクターの著作権で争われた事件はこれまでいくつかあるが、ゲームソフトのキャラクターについては初めて。この種の悪質な違法商品については、今後も厳しく対応する」としている。

大証1部に

カプコンが昇格

ラウンドワンは東証と大証で

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）の株式が大阪証券取引所二部から一部に指定替えになり、㈱ラウンドワン（本社大阪府堺市、杉野公彦社長）の株式が東京証券取引所二部から一部へ、大証二部から一部へ指定替えになった。大証と東証が八月二十日発表したもので、九月一日実施された。

カプコンは七九年五月設立の業務用と家庭用のTVゲーム開発メーカー。アイ・アール・エム㈱として発足、その販売子会社の旧㈱カプコンと八九年一月に合併、現社名となった。九〇年二月に株式を店頭公開、九三年十月に大証二部に上場していた。一部昇格に伴う株式の公募発行などはない。

ラウンドワンは八〇年十二月設立の杉野興産㈱が、九四年十二月に現社名となったもの。ボウリング場とゲーム場を展開するオペレーター会社。九七年八月に大証二部に株式を上場、九八年十二月に東証二部に上場していた。

東証1部に

ＥＮＩＸは上場

基準緩和で2部経由せず

家庭用ゲームソフトの㈱エニックス（本社東京、福島康博社長）の株式が八月十八日、店頭市場から東京証券取引所第二部を経由せず直接、東証第一部に上場された。東証の指定基準緩和後の第一号で、一部上場は八月十日に決まっていた。

エニックスは「ドラゴンクエスト」シリーズなどで知られるが、業務用に転用された音楽ゲーム「バスト・ア・ムーブ」も開発した。八〇年二月設立で、店頭市場には九一年二月に登録された。

東証上場は七月二十九日に決定されていたが、所属部については八月十日決定となっている。上場に伴い二百十九万株を売り出すことになり、その価格が決まったことから、時価総額が五百億円以上になるため、二部を経由せず一部に直接上場できることになった。これは八月実施の東証の指定基準緩和の適用を受けた最初の例となった。

会社解散し

ＮＭＫが内整理

95年までＴＶゲーム開発

㈱エヌエムケイ（NMK、本社東京都千代田区神田佐久間町、琴寄幸雄社長）は八月六日、解散することを決めた。同日開催の臨時株主総会で解散決議したもので、私的整理（任意整理）を行なうことになり、琴寄氏が清算人となって清算手続きを進める。なお解散公告は八月十三日付官報に掲載された。

エヌエムケイは八五年五月創業の業務用TVゲームメーカー、日本マイコン開発をもとに、八九年五月に設立された。「タスクフォースハリヤー」（八九年）、「雷龍」（サンダードラゴン、九一年）などがあるほか、ジャレコブランドのTVゲームも多い。しかし九六年以降はTVゲームから離れ、エレメカゲーム機の開発に移行していた。

すでに業務を停止しているが、ゲーム場経営部門は別会社で残すという話もある。連絡がつかないため、正確なところは分からない。

テクモ、中間期の予想を下方修正

通期については修正なし

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は八月三十日、九月中間期の業績予想を下方修正した。通期については修正していない。

修正後の九月中間期の売上高は三十五億六千六百万円（五月の前回予想では四十八億五千五百万円）、経常利益は二億円（三億五千万円）、中間利益は一億千万円（一億八千七百万円）と予想されている。

これは当初、業務用TVゲーム「デッド・オア・アライブ2」を九月末までに発売する予定だったのが、十月にずれ込むことになったため。家庭用では九月末までに国内での新作発売の予定がなく、前期発売の「モンスターファーム2」の国内出荷も当初の見込みを下回っている。またゲーム場収入では既存店の減収を新規出店でカバーできなかったため、売上総利益がやや下回る見込みとなった。

二〇〇〇年三月期では業務用「デッド・オア・アライブ2」が伸ばすほか、家庭用では米国での「モンスターファーム2」も当初より増やし、国内での新作投入もあるので、通期予想の修正はないとのこと。

三井グリーン、中間決算 全体に低調

12月通期予想を下方修正

三井グリーンランド㈱（本社熊本県荒尾市、有吉新平社長）は八月二十日、六月中間決算を発表した。前期は決算期変更で九八年十二月までの九ヶ月間となっており、前年同期と比較できない。

六月中間期の売上高は三十億百万円、経常利益は六百万円、中間損失は七百万円だった。

部門別売上高は、遊園地が十六億三千三百万円、ゴルフ場が十一億五千二百万円、ホテルが九千五百万円、不動産が一億千九百万円。不動産を除くすべての部門で低調だったとしている。

これに伴い九九年十二月期（通期）の業績予想も下方修正した。修正後の予想は、売上高が六十八億五千六百万円（二月の前回予想では七十五億五千五百万円）、経常利益が二億九千九百万円（三億二千五百万円）、当期利益が一億三千五百万円（一億三千二百万円）となっている。

TDL 猛暑など影響し夏休み客が減少

㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は九月一日、東京ディズニーランド（TDL）の夏休み期間中（七月十七日〜八月三十一日）の入園者は二百五十五万四千人だった、と発表した。うち最も多かったのは八月三十日の八万二千人だった。

昨年は一日少ない四十五日間で二百六十七万九千人だったので、約五％減となる。猛暑などの影響によるものと見られている。

なおTDL周辺では二〇〇〇年七月に複合施設「イクスピアリ」などがオープン、二〇〇一年秋には第二パーク「東京ディズニーシー」、「ディズニーリゾートライン」などがオープンする予定。

コナミ子会社のKCE大阪公開

家庭用ソフト開発会社

コナミの子会社で家庭用ゲームソフト開発のコナミコンピュータエンタテイメント大阪（KCE大阪、本社大阪、樹下国昭社長）は八月十九日、店頭公開されることになった。日本証券業協会が七月二十三日に発表した。

KCE大阪はコナミの開発部を分離し、九五年四月に設立したもので、「実況パワフルプロ野球」シリーズなど、スポーツゲームソフトが多い。開発されたコナミの家庭用ゲームソフトはコナミを通じて出荷される。コナミの家庭用ソフト開発子会社は他に、KCE東京などがある。

九九年三月期の売上高は前年比一六・二％増の二十四億八千百万円、経常利益は三七五・九％増の九億七千万円、当期利益は四一三・二％増の四億六千五百万円。

社長の樹下国昭氏は八一年に大阪電通大工卒、コナミ工業㈱（現コナミ）入社、九三年開発本部開発三部長を経て、九五年四月からKCE大阪社長。コナミでは九六年六月から九十八年六月まで取締役だった。四十二歳。

これまでの発行済み株式（額面五万円）は八千九百六十一株で、資本金は四億四千八百万円。発行済み株式の八七・六％をコナミが所有している。株式公開に伴い新たに千株を公募発行するほか、千二百五十株を売り出す予定。主幹事は大和証券SBキャピタル・マーケッツ。

特許・実用新案 出願公告・公開（8月15日〜31日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

八月十六日＝「競争ゲーム装置」、コナミ㈱（兵庫）、2935659、8-35686。

八月二十三日＝「ローラーコースター」、豊永産業㈱（大阪）、2936222、9-62505。「弾球遊技機ビデオゲーム用弾球制御装置」、サミー㈱（東京）、2938055、10-220940。「景品払出率設定装置、景品払出制御装置及び景品払出遊技機並びに景品払出制御方法」、同、2938060、10-244293。「景品自動排出装置」、㈱エイブル・コーポレーション（東京）、2938342、6-95693。

八月二十五日＝「メダルゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、2938852、10-93755。「ゲーム機」、同、2938853、10-93756。「ビデオゲーム装置、ビデオゲームにおけるアニメーション表示制御方法及びビデオゲームにおけるアニメーション表示制御プログラムが記録された可読記録媒体」、同、2939473、10-268502。「ゲーム装置」、同、2940860、8-35687。「スロットマシン用リール」、㈱三共（群馬）、2939089、5-102472。「画像生成装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、2939223、10-51396。同、2939230、10-73416。同、2939231、10-73417。同、2939232、10-73418。「遊戯台」、㈱大都技研（東京）、2941262、10-159710。

八月三十日＝「遊技装置」、李籍雄（韓国）、2941792、10-214895。同、2941793、10-214896。「ランプの点滅を伴った景品払出遊技装置及び景品払出遊技装置におけるランプの点滅の制御方法」、サミー㈱（東京）、2942558、10-276854。「スロットマシン」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2942784、2-292921。「クイズゲーム装置」、同、2942793、3-53397。

実用新案登録（旧）

八月三十日＝「ショベル型ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、2599242、5-58444。「射撃ゲーム機等における標的作動装置」、同、2599243、5-58960。

登録実用新案

八月三十一日＝「コインセレクタの取付け構造」、船井電機㈱（大阪）、3060452（評）。「映像プリント遊戯装置」、同、3060453（評）。「コネクタ及びプリント基板」、同、3060454（評）。

特許出願公開

八月十七日＝「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、11-221312。同、㈱エース電研（東京）、11-221313（請）。「シンボル可変表示遊戯機」、高砂電器産業㈱（大阪）、11-221314。

八月二十四日＝「的当てゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、11-226163（請）。「フィッシングゲームシステムおよびゲーム用入力装置」、同、11-226261（請）。「ゲームシステムおよびゲーム用プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、同、11-226263（請）。「ゲーム装置」、同、11-226264（請）。「カラーボール遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11-226173。「芳香発生装置付き遊技装置」、同、11-226235（請）。「クレーンゲーム装置」、同、11-226240。「商品払出し機構及び景品獲得ゲーム装置」、同、11-226243。「情報伝搬制御を用いたゲーム装置」、同、11-226253。「遊技機」、丸井稔（大阪）、11-226174。同、11-226176。同、アルゼ㈱（東京）、11-226175。「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、11-226177。同、㈱ウエスト・シー（大阪）、11-226178。「ゲーム装置」、㈲ズック（東京）、11-226236。同、㈱メディアロボティックス（東京）、11-226237。「シューティングゲーム装置」、同、11-226246。「カプセル獲得ゲーム装置」、同、11-226241。「ゲーム装置用の張り扇及びこれを用いたゲーム装置」、㈱カトウ製作所（東京）、11-226238。「メダルゲーム装置」、同、11-226242。「ゲーム機」、菱和㈱（和歌山）、11-226239。同、神鋼電機㈱（東京）、11-226245。「景品払出機能付きアミューズメント機の景品払出方法」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、11-226244。「定時通過ボーナス付与機構」、㈱タイトー（東京）、11-226247。「シュミレートゲーム装置及びその製造方法」、同、11-226249。「ブロックゲーム機」、同、11-226254。同、11-226255。同、11-226259。「時計機能付きゲーム器」、㈱エポック（東京）、11-226248（請）。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、11-226250（請）。「画像生成装置及び情報記憶媒体」、同、11-226252（請）。「ゲームシステム、ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、11-226256（請）。「ゲーム装置」、同、11-226260。「携帯用ゲーム機」、㈱ユニオン工業所（神奈川）、㈱ビーピーエス（神奈川）、11-226251。「携帯用電子機器及びエンタテインメントシステム並びに記録媒体」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、11-226257。「携帯用電子機器及びエンタテインメントシステム」、同、11-226258。「囲碁ゲーム装置、囲碁ゲーム方法及び囲碁ゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、工業技術院長（東京）、田島守彦（茨城）、実近憲昭（東京）、11-226262（請）。「振動ゲーム装置」、ヒューマン㈱（東京）、11-226265。「宙泳遊戯装置」、針谷直樹（栃木）、11-226266。

八月三十一日＝「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、11-235412。「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、11-235413（請）。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、11-235464。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、11-235469。「電子機器装置」、㈱バンダイ（東京）、11-235465。同、11-235467（請）。「コンピュータゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11-235466。「ゲームの再起動方法及びその装置」、㈱ハドソン（北海道）、11-235468。「ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、11-235470（請）。「水平・傾斜調整装置」、テイエチケー㈱（東京）、11-235471。「遊戯走行乗物装置」、泉陽興業㈱（大阪）、11-235472。

セガ社「横浜JP」 ヒロミ演出で内容刷新

アメリカンスポーツをテーマに実体験

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、同社アミューズメントテーマパーク（ATP）「横浜ジョイポリス」の一階中央部に、新AMスペース「ジョイポリス"H・ファクトリー"ヨコハマ」を設置し、七月二十五日リニューアルオープンした。

このスペースはタレントのヒロミがプロデュースしたもので、ヒロミが好きなアメリカンスポーツをテーマにマリンスポーツやモータースポーツ、スケートボードなどを体験できるコーナーが中心となっている。

ヒロミは「バーチャルとリアルの融合」をコンセプトにプロデュースし、「TVゲームなどのような架空の世界で冒険や戦いを完結させるのではなく、現実の世界で冒険やスポーツという名の戦いを実際に体験する機会を若者たちに与えたい」としている。またセガ社では、「ATPで最も古い『横浜ジョイポリス』（九四年七月オープン）に新しい息吹を吹き込むため大幅にリニューアルした。ハイテクゲームやアトラクションとともに、シミュレーションでなくリアルな体験を再現できるスポーツ空間を設けるという新しい試みを採り入れた」としている。投資額は公表していない。

なお「H・ファクトリー」はヒロミが東京・南青山に開設している遊びとスポーツの情報発信スペースの名称で、さまざまな遊びやスポーツの楽しみ方や体験できる場所などの情報を提供しており、今回の新スペースはその"横浜支店"と位置づけている。

今回のリニューアルに伴い、「横浜ジョイポリス」の外壁看板を「H・ファクトリー」の大きなロゴに変更するなど外観装飾も一新した。新スペースは面積約千平方メートルで、五つのゾーンに分かれており、その主な内容は次のとおり。

「マリンスポーツフィールド」＝ヒロミ愛用のサーフボードやウェイクボード、水上ボートなどを展示。また水を張った池がありジェットスキーを浮かべてある。セガ社のCG体感水上スキーゲームなども設置。直営ショップもある。

「モータースポーツフィールド」＝四台通信プレイのCG体感カーレースゲーム施設「インディフォーミュラ」（利用料金五百円）やCGドライブゲーム機、ラジコンカーで遊べるコーナー「ドリフトラジコン」（無料）などを設置。ヒロミ愛用のバイクやカートも展示。

「アウトドア&ストリートスポーツフィールド」＝ロッククライミング施設、スケートボードができるランページなどを設置。マウンテンバイクやスケートボードも展示。

「アーリーアメリカンスペース」＝古き良き時代のアメリカをテーマに装飾し、レトロ調のピンボールやエアホッケーなどを設置。以上三つのゾーンにAMゲーム機が計約二十台設置されている。

「サブマリンドッグ」＝ホットドッグ中心のファーストフードコーナー。同名チェーン店が委託営業している。

今後スポーツに関連した各種イベントを開催していく予定で、これにヒロミも参加する。なおオープン二日前にプレスプレビューがあり、同社の永井明専務執行役員、ヒロミらが出席し、新スペースの内容など語った。

ヒロミとセガ社永井専務執行役員

H・ファクトリーでスケボーの技を見せるヒロミ（上）と展示バイク

「ナンジャタウン」に4百万人目入場

夏休みシーズンも人気

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）の都市型テーマパーク「ナンジャタウン」（東京・池袋）の開園以来の延べ入園者数が、八月二十六日に四百万人を突破した。同園は九六年七月、年間百二十万人の集客を目標にオープンした。

四百万人目の客は、神奈川県大和市に住む栗山亮平君（小学四年生）。お母さん、おばあさんと三人で来園した。同園のメインキャラクター「ナジャヴ」から、ミリオンフェスタリアン（各百万人目の客）認定証と、無期限フリーパスポート、ナジャヴのグッズセットなどが贈られ、多くの入園者から祝福された。亮平君は「四百万人目になるなんて、びっくりしたけど、うれしいです」と語った。

同園は初年度（九七年七月五日までの一年間）約百二十四万人、二年目約百二十七万人、三年目約百二十七万人と、厳しい環境下にもかかわらず参加型エンタテイメントのよさが評価され、入園者が増え続けている。工夫をこらした回遊型のアトラクションの追加もあり、猛暑と豪雨に見舞われた今年のお盆期間中でも、連日一万人以上が来園し、入場制限するほどだった。

ナンジャタウン入園400万人目の家族（中央）と同園スタッフら

埼玉県協、通常総会 決算旧組合から

役員全員再選、会費徴収へ

埼玉県アミューズメント施設営業者協会（事務局上尾市、新井一夫会長、会員二十二社）は八月六日、新座市内のユニゾーンで平成十年度通常総会を開き、任意団体として発足（九七年七月）後初めて年会費を徴収することを決めた。また任期満了に伴う役員改選により、全役員を再任した。同総会には委任十社を含む十六社が出席した。

議事は新井会長が議長となって進められ、平成十年度事業報告案、決算案、十一年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、新協会の基盤作り、県内八号営業店およびそれに準ずる店舗の名簿作成、新会員の加入促進などを挙げている。なお決算は旧協同組合からの繰越金だけで賄い、収支約百二十万円となっている。

年会費については、新協会発足後二年間は徴収しないことになっていたもので、三年目となる新年度からの年会費の額と徴収方法などを検討。その結果、一社三万円とし九月末と三月末の二回に分け一万五千円ずつ徴収することを決めた。

このほかAOUの優良店舗の推薦、店舗管理者研修会（十一月開催予定）などについて検討した。

千葉県協、通常総会 例年どおり計画

会員の入退会を報告

千葉県アミューズメント施設営業者協会（事務局四街道市、中嶋豊彦会長、会員二十六社）は七月二十六日、千葉市内のパレスホテルで平成十年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には十五社が出席した。

新入会員として㈱エルエーツアーズ（坂部研一社長）が紹介された。また㈱ユウビスが退会したとの報告があった。

平成十年度事業報告案、決算案、十一年度事業計画案などがいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、会員の増強および親睦を図りながらの組織拡充、AOU全国大会や各種研修会への積極的参加などを挙げている。

三重県協、理事会 副会長など選任

理事会廃止し、全体会に

三重県アミューズメント施設営業者協会（事務局鈴鹿市、宿谷英雄会長）は六月二十一日、鈴鹿サーキットで理事会を開き、会長以外の役員を選任した。

同協会では四月の第十四回定期総会で任期満了に伴う役員改選により新役員を選任、五月の理事会で新会長に宿谷氏が就任したが、会長以外の役員は六月理事会で会長が選任することになっていたもの（本紙第589号参照）。新役員は次のとおり。

副会長＝鈴木光紀氏（㈲鈴木商会）、新見巌氏（㈱ニイミ）、高原幸子氏（幸良産業㈱）。監査＝笠井昭夫氏（オートスナック雲出）、曽谷英亮氏（㈲ミタケ）。

このほか前会長の松本静雄氏（㈱ユウアンドユウ）が名誉顧問に、横山敏子氏（㈱大栄商会）が事務局担当になった。

同協会では全会員が協会活動に参加しやすくするため、次回から理事会を取りやめ全員参加の会合「全体会」として開いていくことになった。このため役員も理事を置かず正副会長のみとした。また全体会での議決は、出席者数の三分の二以上の賛成が必要とした。

東京アイマックスシアター 3D映画の特集

年末まで5作品を上映

東京・新宿のタカシマヤタイムズスクエア内の東京アイマックスシアターが三周年を迎える。このため三周年記念として十月九日から十二月三十一日まで、過去上映した3D映画五作品だけを上映することになった。

タイトルは①「ジークフリート&ロイ／マジックボックス」、②「エンカウンター3D」、③「T-REX」、④「ニューヨーク物語」、⑤「愛と勇気の翼」。一日のうち①を四回、②を二回、③から⑤を各一回上映。

東京アイマックスシアターは、大阪のサントリーミュージアムに続いて開設された3D映画専門の映画館。ソニー・ミュージックグループが運営している。カナダのアイマックス社製で、本格的な3D映画と評判もよい。

お客様各位

「電球誤使用防止ステッカー」配付のお知らせ

平素は弊社製品について、格別の御引き立てを賜り、心より厚く御礼申し上げます。

さて、ご好評頂いております弊社製アミューズメント機器"UFOあらかると機"におきまして、取扱説明書に記載されている24Vの電球（ウェッジ球）とは異なるタイプを誤って使用した為、過熱によりボタン部分が溶解、破損するという事故が報告されました。

そこで、電球の誤使用への注意を喚起し、事故発生を未然に防止する為、「電球誤使用防止ステッカー」を無償にて配付させて頂く事となりました。

つきましては、ステッカーをご入用のお客様はステッカーご注文用紙を送付致しますので、下記の弊社窓口までご連絡下さいますよう、宜しくお願い致します。

●お問い合わせ窓口
（株）セガ・ロジスティクスサービス　部品管理部
TEL　044-271-4802
FAX　044-271-4800

なお、取扱説明書記載の通り24V電球を使用して頂ければ、危険性は全くございません。

お手数をお掛けして誠に申し訳ございませんが、事故発生防止の為状況ご理解ご了承下さいます様、重ねてお願い申し上げます。

引き続いての御用命を、お待ち申し上げます。

「光刺激による事故防止の為の警告表示ステッカー」のご配付

平素は弊社製品に格別のご高配を賜り、厚くお礼申し上げます。

さて、テレビゲームをしている最中に、意識を失ったりけいれんを起こす問題については、アニメ番組の視聴者に多数の健康被害が 出た事件に代表されるように、幾つかの事例が報告されております。

弊社では、激しい光の映像場面を極力控えるなど、お客様の安全性確保に努めておりますが、その発生にはプレイヤーのその時の体調や体質、または現場の環境などの要素が複雑に関連しており、光刺激による危険性を完全に回避することはできない状況です。

この為弊社では、プレイヤーにその危険性をご理解頂き、事故発生防止に役立てる為、被害事例が聞かれる「ザ・ハウス オブ ザ デッド 1 UR／DX機」を対象とする警告表示ステッカーを今般作成致しました。

つきましては、ステッカーをご入用のお客様はステッカーご注文用紙を送付致しますので、下記の弊社窓口までご連絡下さいますよう、宜しくお願い致します。

●お問い合わせ窓口
（株）セガ・ロジスティクスサービス　部品管理部
TEL　044-271-4802
FAX　044-271-4800

ご多用の所誠に恐縮ですが、趣旨ご理解の上ご協力賜りたく宜しくお願い申し上げます。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館　東京都大田区東糀谷2-12-14　電話03(5737)7539（国内販売部）
電話03(5737)7541（国内販売部・プライズ販売課）
電話03(5737)7544（海外販売事業部）
電話03(5737)7523（アミューズメント施設事業本部）
電話03(5737)7528（アミューズメントテーマパーク運営部）
札幌販売　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0250（直通）
関西販売　大阪府豊中市豊南町東2-5-3　電話06(6334)5336（直通）
九州販売　福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5　電話092(452)6843（直通）
名古屋販売　愛知県名古屋市名東区社が丘1-804　電話052(702)3003（直通）

セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

シーグラフ99に

コナミ作品入賞

PS用ソフトのCG画面

コナミのPS用ゲームソフト「サイレントヒル」CG画面が、国際CG展「SIGGRAPH」（シーグラフ）99に入選した。毎年優秀なCG作品を表彰するもので、これまでナムコ、セガ社が入選している。コナミは今回が初めて。

コナミの入選作は「サイレントヒル」のオープニングCGムービー。手に持つライトの明かりを頼りに、暗闇を進む本格ホラーアクションゲームで、ソフトは日米欧合わせて百五十万枚出荷した。「サイレントヒル」CGムービーは、文化庁の第二回メディア芸術祭のデジタルアート・ノンインタラクティブ部門優秀賞も受賞している。CG開発室の佐藤隆善氏が制作した。

シーグラフ99では六百八十の作品が応募、うち四十二作が入選した。ゲーム関係はコナミのほかSCEも入賞。またデジタルハリウッドの原島朋幸氏の個人作品も入賞している。

シーグラフ99は八月八～十三日、ロサンゼルスのコンベンションセンターで開かれ、展示会が主な内容だが、CGコンテストも注目されている。

AMショー追加出展

韓国共同も承認

出展申し込みは変則続き

第37回AMショーの出展規模は、九月二日現在で出展社数が前回より四社多い七十九社、展示小間数が二百十六小間少ない千八十五小間となった。

事務局では出展社などの変更について八月十二日までに四回発表（本紙第592、594号参照）したが、その後も九月二日までに出展社の追加を二回発表した。

八月二十四日、新規に出展申し込みがあった㈱ビーアンドエフ（十小間）を「ショー委員長の了解のもと出展が承認された」と発表した。

また書面による委員会で審査中だった韓国からの出展について、八月二十六日付で承認したことを八月三十日発表、九月二日に各出展社に知らせた。事務局によると書面委員会は、各委員に韓国の出展社と出品機種のリスト（ビデオテープ付き）を配布、それぞれについての意見を書面で回収、これを正副委員長が総合的に判断し決めたもの。

その結果、問題があるとされた機種とその出展社を除く計九社（出品十七機種）を承認した。この九社は韓国映像娯楽物制作者協会（KAMMA）の共同小間（十六小間）に出展。社名は次のとおり。アイエムシー、アフエガー、アミューズワールド、アンダミロ、イオリス、F2システム、LG産電、ドリームアイランド、ユニコ電子。

ショー出展の案内によると、申し込み締切日（六月十日）以降の申し込みや出展料払い込みは無効となることが明示されているが、今回は主催者自体がルールに反して、申し込み締め切り日以後も出展を積極的に受け入れるという異常な運営で進めている。

なつかしいTV機の

「ゲーム大全」

双葉社から6月発行に

TVゲームの歴史をゲーム内容中心にまとめた単行本「なつかしゲーム大全」（双葉社刊「好奇心ブック四十一号」、A5版、百九十七頁、九百三十三円）が六月十七日発行された。

この本は、TVゲームがCG画像となりプログラムのデータ量も飛躍的に増大してきたが、ゲームの面白さは増大しておらず、むしろなつかしのゲームのほうがアイデアに富んで魅力があり、「そこには〝本当に楽しいゲームとは〟という永遠のテーマの本質が隠されている」との観点からまとめたもの。

「平安京エイリアン」「クレイジークライマー」「パックマン」など四十八タイトルについて、プレイヤーがそのゲームにまつわる当時のゲーム場でのエピソードなども交えて紹介。また格闘やシューティングなどゲームジャンルごとに、これまでの流れを説明している。

ゲーム場についても、ゲーム機のみを設置した専門店は〝インベーダーブーム〟で初めて登場したとし、当時のプレイヤーの感想も掲載。

このほか家庭用TVゲームの歴史、主なゲームの裏技とエピソード、業務用中古基板の入手方法などを紹介。最後に七一－九〇年の業務用TVゲームタイトルと八三－九二年の「ファミコン」用ソフトのリストを計五千タイトル掲載している。

「なつかしゲーム大全」

論潮　若い起業家

米国ブリーム社のウィンドウズ用エミュレーターを売らせたくないSCEが、米国連邦地裁で申請していた仮処分は却下された。これについては「海外ニュース」に報じているとおりであるが、日経新聞の記事では「著作権侵害裁判／ソニーが敗訴」（八月二十八日付夕刊）となる。電子技術や裁判について日経の記事はいつもこうで、明らかな誤報というよりか、むしろ教養のなさを露呈することが多い。

ところが、日経夕刊にウィークデーのみ連載している「パソコン革命の旗手たち」は、そういう底の浅い記事ではなく感心させられる。これは日経新聞の記者にも質のよい人がいることを示すもので、丹念な取材と語り口の洒脱（しゃだつ）さでいい読み物となっている。

「パソコン革命」のうち「学生起業家」（六月二十一日から二十五日まで）で、カリフォルニア大学バークレー校の経済学部に在学中の孫正義氏（現在はソフトバンク社長）が、業務用TVゲーム機の卸販売をしたり、地元の大きなゲーム場を買いとったりして、稼いでいた話が出てくる。孫氏は日本から中古のTVゲーム機を買い取っては空輸したりしていたが、そこでキャッシュフロー（現金収支）を計算、人気機種とそうでない機種を分ける分別損益管理を考えついた、とされている。二十年近く前のことであり、孫氏がまだ二十二歳ごろのことと思われる。その後、卒業し帰国、日本ソフトバンクを設立することになるが、起業家というのは若い頃から並ではないようだ。

あのころインベーダーブームが急激に衰え、「ポストインベーダー」を求めて業者は、不安と期待を抱いたまま、不確かなAM機ビジネスに没頭していた。その後「ギャラクシアン」などヒット作の連発で活気が戻ってきた。分別損益管理はシステムとしてあったかどうか分からないが、業者は体験的にそれを習得していたと思う。この業務用業界は起業家の生まれる雰囲気に包まれていた。

組織犯罪規制法で

罰則を引き上げ

常習賭博など抑止目的で

新法として「組織的な犯罪の処罰及び犯罪利益の規制に関する法律」（組織犯罪規制法）が八月十八日に公布され、六ヵ月以内に施行されることになった。組織的犯罪として常習賭博を行なった場合の罰則は、刑法だけなら三年以下の懲役にとどまるが、新法によると五年以下の懲役と厳しくなった上、常習賭博で得た収益は没収されることになった。

同様に刑法上の賭博場開張図利を行なった場合の罰則は、三ヵ月以上五年以下の懲役だが、組織犯罪として行なった場合は、三ヵ月以上七年以下の懲役と厳しくなった。

常習賭博罪、賭博場開張図利罪は、遊技機賭博で起訴する際の主な根拠となっているので、組織犯罪として行なわれた場合により厳しく処罰することになり、その結果として遊技機賭博が減少することが期待される。少なくとも新法の考えによると、常習賭博、賭博場開張図利という行為が組織犯罪として行なわれた場合は、刑法上の処罰より一段厳しくすべきというもので、賭博解禁を望む一部の風潮にクギを差すものとなる。

なお同法改正に伴い、風営法の一部改正が行なわれ、風俗営業の欠格事由として掲げられている法律違反（風営法第四条第一項第二号）に、組織犯罪規制法違反が追加された。

警察庁生活安全局長に

黒田正和氏就任

警察庁は八月十九日に人事異動を発表。小林奉文生活安全局長が退任し、後任として八月二十六日付で黒田正和暴力団対策部長が就任することになった。

生活安全局長となった黒田正和氏（くろだ・まさかず）氏は六九年東大法卒、警察庁入庁。八九年三月佐賀県警本部長、九二年八月警視庁防犯部長、九三年八月警察庁防犯企画課長、九四年二月同総務課長、九五年九月警視庁総務部長を経て、九八年一月から警察庁暴力団対策部長。福島県出身、五十三歳。

カプコンの

東京支店を移転

新宿三井ビル11階へ

カプコンは八月二十三日付で東京支店を新宿住友ビル43Fから、次のとおり新宿三井ビル11Fへ移転した。

㈱カプコン・東京支店＝東京都新宿区西新宿二丁目一番一号、新宿三井ビル11F、☎3340－0710。CS事業本部CS国内販売事業部☎0743、同キャラクターライツ事業部国内☎0741、同販売企画部☎0749。AM事業本部AM国内販売事業部☎0730、同営業企画☎0767。開発本部パブリシティチーム☎0750、同東京開発室☎0720。

ザップ

社名を変更し事務所も移転

㈱ザップクリエイトの三浦慶政社長が六月二十五日付で退任、㈱ジャフコ事業投資グループマネージャーだった柏崎浩氏が社長に就任した。

これに伴い社名を㈱アムリードに変更、事務所を次のとおり移転し、七月十九日から業務を開始した。

㈱アムリード＝東京都千代田区神田錦町二丁目十一番地、NC竹橋ビル7F、☎5282－5131。

人事異動

カプコン（8月23日）▼機構改革＝開発本部に東京開発室を新設

オリエンタルランド（9月1日）兼グランドオープニング企画推進室担当、総務部・経理部・情報システム部・監査部・管理部担当常務土屋文夫▽兼グランドオープニング企画推進室長、取締役総務部長染谷隆誠

▼機構改革＝グランドオープニング企画推進室を新設

社名変更

㈲安井（旧・㈲安井商事）＝群馬県渋川市折原三六五八の三十二、☎（0279）24－6705、安井直人社長。

本社移転

㈱ビーアンドエフ＝東京都世田谷区宮坂三の十五の四、☎3427－1239、高橋捷次社長。

訂正

前号6めんのAOUエキスポ2000の記事および見出しで、開催日が二月二十四－二十五日とあるのは、正しくは「二十五－二十六日」でした。

中古ソフト販売差し止め 請求権不存在確認の判決

家庭用中古ゲームソフトの販売を、メーカー側が「映画の著作物」に特有の「頒布権」を根拠にして差し止めようとしたのに対して、差止請求権のないことを確認するため中古ソフト販売業者が提起した訴訟に関する判決。原告は中古ソフト販売の㈱上昇、被告は㈱エニックスで第一審の東京地裁は五月二十七日、原告勝訴の判決を言い渡した。被告は六月八日に控訴している（本紙第590号参照）。

主文

一　原告の行う別紙ゲームソフト目録記載の各ゲームソフトの中古品の販売について、被告が、右各ゲームソフトの著作権に基づく差止請求権を有しないことを確認する。

二　訴訟費用は被告の負担とする。

事実及び理由

第一　請求

主文同旨

第二　事案の概要

原告は、別紙ゲームソフト目録記載の各ゲームソフト（以下、同目録一記載のゲームソフトを「本件ゲームソフト一」、同二記載のゲームソフトを「本件ゲームソフト二」といい、これらを併せて「本件各ゲームソフト」という。）の中古品を販売している。被告は、本件各ゲームソフトは著作権法上の「映画の著作物」に該当し、これらについて頒布権を有すると主張して、原告に対し、右中古品販売の中止を求めた。そこで、原告が、被告を相手方として、本件各ゲームソフトの著作権に基づく中古品販売差止請求権の不存在確認を求めたのが、本件である。

一　前提となる事実関係（当事者間に争いのない事実及び弁論の全趣旨により認められる事実）

1　原告は、ゲームソフト等の玩具の販売等を業とする株式会社であり、被告は、コンピューターソフトウェアの企画、開発、製造、販売等を業とする株式会社である。

2(1)　本件各ゲームソフトは、いずれも家庭用テレビゲーム機「プレイステーション」用のソフトウエアであり、CD－ROMに収録されている。

(2)　プレイステーションは、本体とこれと接続されるコントローラより構成されるもので、使用時には、本体をAVケーブルによりテレビ受像機と接続し、本体内にゲームソフトの収録されたCD－ROMを装填する。プレイヤーがコントローラ上に設けられたボタン等を操作すると、これに従ってCD－ROMに収録されたプログラムに基づき影像データ及び音声データが出力され、テレビ受像機の画面（CRTディスプレイ）上に影像が表示されるとともに、スピーカーから音声が発される。このように影像・音声の内容は、コントローラの操作により決定されるため、同一のゲームソフトを使用しても、プレイヤーによるコントローラの具体的な操作に応じて、画面上に表示される具体的な影像やスピーカーから発される音声の内容は、各回のプレイごとに異なるものとなる。

(3)　本件ゲームソフト一は、いわゆるロールプレイングゲームの分野に属するテレビゲームであり、プレイヤーの操作に従って、主人公が仮想の地を旅し、様々な場所で敵と遭遇しこれと戦ったり、人と出会って交流を深めたりしながら、ストーリーが展開されていく内容のゲームである。

本件ゲームソフト二は、プレイヤーが音楽のリズムにあわせてコントローラを操作することによって、キャラクターを踊らせ、ダンスの格好良さを競い合わせる対戦型のテレビゲームである。

3　被告は、本件各ゲームソフトの著作権を有している。

4　原告は、被告を発売元として適法に販売され、小売店を介して需要者により購入された本件各ゲームソフトについて、これを購入者から買い入れた上で、中古品として販売している。

5　被告は、本件各ゲームソフトについて、これらが映画の著作物に該当し、頒布権を有する旨を主張し、右頒布権に基づくものとして、原告に対し、本件各ゲームソフト中古品販売の中止を求めている。

二　争点

1　本件各ゲームソフトが、著作権法上の「映画の著作物」に該当し、同法二六条一項の頒布権が認められるか。

2　1が認められる場合、本件各ゲームソフトの複製物が著作権者によりいったん適法に譲渡されれば、当該複製物については頒布権が消尽し、その後の譲渡等の行為には頒布権が及ばないか。

三　争点に関する当事者の主張

1　争点1について

(一)　被告の主張

(1)　本件各ゲームソフトは、以下に述べるとおり、著作権法二条三項に規定する映画の著作物である。

[1]　本件各ゲームソフトは、それぞれ前記一2(3)記載のような内容を有するものであり、このようなゲームの過程が動態的に影像化され、かつこれにシンクロナイズされた音楽が再生されて、視聴覚的鑑賞性を生み出しているものであるから、映画の効果に類似する視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されているといえる。

[2]　本件各ゲームソフトは、いずれも有体物であるCD－ROMに収録されているものであるが、これから影像及び音声を生じさせる技術的な仕組みは、CD－ROMに記憶されているプログラムにより、同じくCD－ROMに収められている影像データ及び音声データが抽出されて、テレビ受像機の画面（CRTディスプレイ）上の指定された位置に影像が順次表示されるとともに、音声効果を生じさせていくというものであるから、本件各ゲームソフトにおける視聴覚的表現は、CD－ROMという有体物に再生可能な状態で固定されているといえる。

[3]　本件各ゲームソフトは、最終的な完成物としての視聴覚的表現に向けて様々な分野の担当者として製作に参加した者の、それぞれの個性に応じた精神活動の成果であって、そこには、右各人の思想・感情が複合的に集積されている。

[4]　したがって、本件各ゲームソフトは、「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物」に当たり、著作権法二条三項に規定する映画の著作物である。

(2)　著作権法二六条一項は、特段の限定を付さず、映画の著作物について一般的な形で頒布権を認めているから、本件各ゲームソフトが同法二条三項に規定する映画の著作物に当たる以上、同法二六条一項の頒布権が認められる。

(二)　原告の主張

(1)　著作権法二条三項に規定する「映画の著作物」に該当するためには、その前提として、思想又は感情を映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法を用いて創作的にされた表現が存在し、これが物に固定されていることが、必要である。そして、ここでいう表現とは、映画の著作物において最も重要かつ本質的な創作行為である編集行為を経て、多数の短い連続影像群から選択され、特定の組合せ及び順番により映し出される特定の連続影像群でなければならない。

ところが、本件各ゲームソフトの連続影像においては、どの連続影像がどのような組合せ及び順番で映し出されるかは、プレイヤーの操作によって各プレイごとに変化するものであり、特定の組合せ及び順番の連続影像群を毎回のプレイにおいて再現することは不可能であるから、ゲーム著作者の思想又は感情の表現としての特定の連続影像群は存在しない。

右のとおり、本件各ゲームソフトにおいては、思想又は感情を映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法を用いて創作的にされた表現は存在せず、また、このような表現が物に固定されているということもできないから、本件各ゲームソフトは、著作権法二条三項に規定する「映画の著作物」に該当しない。

(2)　また、著作権法が、一般の著作物については違法に複製された複製物の情を知っての頒布行為のみが著作権侵害を構成するものとしながら（一一三条一項二号）、映画の著作物に関しては著作権者に無限定な頒布権を認めるかのような規定の仕方（二六条、二条一項一九号）をしているのは、劇場用映画の特殊性、とりわけその配給制度の保護の要請が認められた結果であって、併せてベルヌ条約（文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約）の履行義務が重なったものである。すなわち、映画製作会社は、興行収益を見越して上映館を戦略的に決定するために、上映用のプリント・フィルムを映画館経営者に貸し渡すにとどめ、上映期間が終わったら貸し渡したプリント・フィルムを映画製作会社に返却させたり、映画製作会社の指示の下に次の映画館に引き継がせたりすることにより、映画を配給してきたものであるところ、このように劇場用映画フィルムの配給権という形で社会的な取引の実態があること、及び、劇場用映画フィルムは経済的効用度が高く、一本のフィルムによって多額の収益をあげることができることから、その行き先を指定する権利としての頒布権が認められたものである。また、同時に、映画の著作物の頒布権が立法化されたのは、ベルヌ条約の規定に従ったものであるところ、その際には、日本における劇場用映画の配給権という商慣習の存在を前提とし、配給権イコール二六条の頒布権という発想に基づいて、条約の要求範囲を十分に検討することなく、条約の履行として頒布権が創設されたという経緯がある。

映画の著作物に限って頒布権が認められた以上のような趣旨に照らして頒布権の範囲がどうあるべきかを実質的に解釈すれば、劇場用映画のような上映による収益を予定しておらず、複製物が多数製造販売されてそれらが需要者たる公衆へ直接譲渡されることが予定されているものにまで頒布権を認めることは、それが著作物の流通を支配し、市場をコントロールすることをも可能とする強力な権利であることを考慮すると、他の著作物についての著作権の保護範囲と比較して均衡を失することになる。

したがって、本件各ゲームソフトにつき、著作権法二六条一項の頒布権を認めることはできない。

(三)　被告の再反論

(1)　本件各ゲームソフトにおけ

る連続影像がプレイヤーの操作によって変化すること（インタラクティブ性）は、著作権法二条三項における表現が存在し、それが物に固定されているとの要件の充足を妨げるものではない。プレイヤーのコントローラの操作によって映し出される影像が変化するとしても、いかなる操作によりいかなる影像の変化が生じるかはすべてCD-ROMに収録されたプログラムに設定されているのであるから、表現が物に固定されているとの要件を満たすことに変わりはない。

著作権法二条三項にいう表現の固定とは、要するに映画的表現が媒体である物に収められて保存され、必要なときに再生できる状態を指すのであって、影像が常に同じ組合せ及び順番で再生されるといった表現内容の固定性をいうわけではない。

(2) 昭和四五年制定の現行著作権法において、映画の著作物に頒布権が認められた立法の動機が原告主張のとおりであるとしても、右制定当時には転々と譲渡される形態のものをも含める意図の下に二条三項で「映画の著作物」が定義され、右形態のものを除外する旨を規定することなく二六条一項で映画の著作物に頒布権が認められているのであるから、頒布権が認められる範囲を原告主張のように限定することは解釈として許されない。

2 争点2について

(一) 原告の主張

仮に、本件各ゲームソフトが「映画の著作物」に当たり、著作権法二六条一項の頒布権が認められるとしても、次に述べるような事情からすれば、右頒布権は、いったん適法に複製された複製物が適法に譲渡された場合には、当該複製物に関する限り消尽し、その後の譲渡等の行為には及ばないものと解すべきである。

(1) 著作権法二六条一項制定の前提となったベルヌ条約における映画の著作物の頒布権は、第一頒布のみに及び、いったん頒布された後の再頒布には及ばないとされている。

(2) 平成八年（一九九六年）一二月に成立したWIPO著作権条約で認められている一般的頒布権は、国内及びEUなどの域内における第一頒布によって国内や域内での頒布権が消尽することが前提となっている。

(3) 諸外国の立法でも頒布権を認めている国では、頒布の意味を限定したり、第一頒布により頒布権は消尽するとの法原理を認めている。

(4) 特許権等の工業所有権においては、権利者によりいったん適法に取引に置かれた特許製品等については、特許権等はその目的を達成したものとして消尽し、その後の使用、譲渡等に対してその効力が及ばないという、いわゆる権利消尽の原則が認められるところ、右消尽原則は著作権にも同様に妥当するものである。

(二) 被告の主張

次に述べるような事情からすれば、著作権法二六条一項で映画の著作物に認められた頒布権は、最初の頒布によって消尽するものではなく、二次以降の頒布行為にも効力を及ぼすものと解すべきである。

(1) 諸外国における立法例をみても、頒布権が二次以降の頒布に効力を及ぼさないものとするときには、その旨の規定を置いているところ、著作権法二六条一項の頒布権についてはそのような規定が存しない。

(2) WIPO著作権条約成立に伴う現行著作権法の改正の方向性として、著作物一般についての頒布権の導入と右頒布権についての消尽原則の適用が立法上の検討課題となっているところ、右検討の中で、立法当局は、現行著作権法二六条一項の頒布権は消尽しないものであるとの認識を表明している。

(3) 著作権法二条一項一九号によると、「頒布」は「貸与」を包摂する概念として規定されているところ、貸与行為は複製物の最初の譲渡が行われた後に行われることが一般的であるから、貸与権は最初の譲渡によって消尽しない権利と解される。そして、頒布権は、このように消尽しない貸与権を内包しているのであるから、同様に消尽しない権利と解さないと、両者間における合理的関係が保たれないことになる。

(4) ベルヌ条約では、映画の著作物の頒布権が最初の頒布によって消尽するか否かについては、明らかにされていない。

また、WIPO著作権条約では、著作物一般について頒布権の規定を義務付けているが、右頒布権が最初の頒布によって消尽するものとするかどうかは国内法に委ねられている。

第三 当裁判所の判断

一 争点1について

1 著作権法における「映画の著作物」の意義

(一) 著作権法は、「映画の著作物」（一〇条一項七号）に関して、

明確な定義規定を置いていない。著作権法二条三項には「この法律にいう『映画の著作物』には、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含むものとする。」とされ、右のような著作物が「映画の著作物」に含まれることが規定されているが、ここでは「映画」の語が所与の概念として位置付けられているほか、具体的に何が右著作物に該当するかも条文上明確にされていない。

したがって、著作権法にいう「映画の著作物」がどのようなものを指すかは、「映画の著作物」に関する同法の各規定を総合的に考察して決するほかないというべきである。

著作権法上、「映画の著作物」については、著作者の範囲（一六条）、著作権の帰属（二九条）及び著作権の保護期間（五四条）に関する規定が置かれているほか、その利用に関する権利として上映権及び頒布権（二六条）が規定されている。

すなわち、著作物一般について認められている権利である複製権（二一条）、公衆送信権等（二三条）、翻訳権・翻案権等（二七条）及び二次的著作物の利用に関する原著作者の権利（二八条）に加えて、特有の権利として上映権及び頒布権（二六条）が認められている。

このうち、上映権は、映画の著作物を公衆に提示する形態で利用する権利であり、上演権、演奏権など他の著作物において認められている無形的な著作物の利用に関する権利に対応するものである。

(二) 頒布権は、複製物の譲渡又は貸与に関する権利として映画の著作物のみについて認められているものであり、公衆への譲渡又は貸与のみならず、公衆への提示（上映）を目的として複製物の譲渡又は貸与を行うことも、これに含まれるものとされている（二条一項一九号）。

著作権法が映画の著作物のみに右のような頒布権を認めた趣旨につき考察するに、右規定は、ベルヌ条約のブラッセル改正規定が映画の著作物について頒布権を認めていたことから、条約上の義務履行として設けられたものであるが、実質的には、劇場用映画における次のような特殊性を考慮したことによるものである（甲第六号証、第九号証ないし第一四号証、第二一号証、第四七号証、乙第二四号証等）。

すなわち、劇場用映画は、オリジナル・フィルムを基にして複製されたプリント・フィルムを映画館において上映し、映し出される視聴覚的表現を一度に多数の観客に鑑賞させるという形態で利用されるものである。それ故に、劇場用映画においては、個々の複製物が、右のような上映による多額の収益（入場料収入）を生み出すという意味で、高い経済的価値を有することになり、また、他の著作物のように多数の複製物が需要者たる公衆に直接販売されるという流通形態をとらず、少数の複製物が専ら映画製作会社・映画配給会社と映画館経営者との間での取引によって流通することになる。実際、映画製作には巨額の資金が必要であり、映画製作会社・映画配給会社は、プリント・フィルムを映画館経営者に貸し渡すにとどめ、上映期間が終わったら貸し渡したプリント・フィルムを返却させたり、映画製作会社・映画配給会社の指示の下に別の映画館に引き継がせるなどの方法を通じてプリント・フィルムの流通をコントロールするという、いわゆる配給制度を通じて、興行収益を見越して上映の地域的な範囲・順序や期間などを戦略的に決定することで、投下した資金の回収を行ってきたという社会的な実態が存在した。著作権法は、劇場用映画の右のような利用形態、個々の複製物が持つ経済的価値及びその流通形態の特殊性を考慮し、映画製作者が劇場用映画の製作に投下した資本の回収を図る利益を保護する上で、複製物の流通全般をコントロールし得る地位を保障することが適当であり、かつ、これを映画製作会社・映画配給会社と映画館経営者の間の債権契約のみに委ねることでは不十分であって、著作権者に排他性のある物権的な権利を付与することが相当であり、他方、右流通実態からすれば、右のような権利を認めたとしても、商品の流通を不当に阻害することにはならないとの立法政策的な判断から、映画の著作物のみについて、前記のような内容の頒布権を認めたものというべきであり、それ以外には映画の著作物のみに頒布権を認めるべき実質的根拠を見出すことはできない。

右のとおり、頒布権は、劇場用映画フィルムの配給制度という社会的な取引の実態と映画プリントの経済的価値に着目して、その行き先を指定する権利として認められたものであるが、映画の著作物に関する著作権法の他の規定、すなわち著作者の範囲（一六条）、著作権の帰属（二九条）及び著作権の保護期間（五四条）に関する

規定も、また、権利の集中化と保護期間の明確化により、劇場用映画の利用について専ら映画製作者が右のような配給制度を通じて権利行使する上で、円滑な権利処理が行われることを企図して設けられたものということができる。

(三) ところで、「映画の著作物」たり得るためには、著作権法の定める著作物としての基本的要件を満たすこと、すなわち「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の分野に属するもの」（二条一項一号）であることを要する。

劇場用映画が著作物性の要件を満たすのは、カメラ・ワークの工夫、モンタージュあるいはカット等の手法、フィルム編集などの知的な活動を通じて、その構図等において創作的工夫に係る影像を作成し、これを選択して一定の順序で組み合わせ、音声をシンクロナイズすることによって、映画フィルムが作成され、これを上映することによって一定の思想又は感情の表現としての連続した影像及びこれに伴う音声がもたらされるためである。

そして、右映画フィルムの複製物たるプリント・フィルムを上映することによって、オリジナル・フィルムにおけるのと同一の画面が同一の順序で音声と共にもたらされることから、複数のプリント・フィルムを多数の映画館において上映することを通じて、それぞれの映画館における観客は、時間的・空間的な隔たりを超えて同一の思想・感情の表現としての同一の視聴覚的効果を享受することができることになる。

(四) 右のとおり、劇場用映画においては、思想・感情の創作的表現は、フィルム編集等の行為を通じて一定の内容の影像を選択し、これを一定の順序で組み合わせることにより行われるものであり、複製物たるプリント・フィルムを上映することにより常に同一内容の連続影像がもたらされることで、広範な地域における多数の映画館での上映を通じて膨大な数の観客に対して、同一の思想・感情の表現を伝達することが可能となっている。すなわち、複製物たるプリント・フィルムにより同一内容の連続影像が常に再現可能であることが、劇場用映画フィルムの配給制度の前提となっているものということができる。そして、前記のとおり、「映画の著作物」に関する著作権法の規定が、いずれも、劇場用映画の利用について映画製作者による配給制度を通じての円滑な権利行使を可能とすることを企図して設けられたものであることを併せ考えると、著作権法は、多数の映画館での上映を通じて多数の観客に対して思想・感情の表現としての同一の視聴覚的効果を与えることが可能であるという、劇場用映画の特徴を備えた著作物を、「映画の著作物」として想定しているものと解するのが相当である。

そうすると、著作権法上の「映画の著作物」といい得るためには、(1)当該著作物が、一定の内容の影像を選択し、これを一定の順序で組み合わせることにより思想・感情を表現するものであって、(2)当該著作物ないしその複製物を用いることにより、同一の連続影像が常に再現される（常に同一内容の影像が同一の順序によりもたらされる）ものであることを、要するというべきである。

2 本件各ゲームソフトの「映画の著作物」該当性

(一) 本件各ゲームソフトは家庭用テレビゲーム機「プレイステーション」用のゲームソフトであるところ、これらは、プレイステーション本体にゲームソフトの収録されているCD-ROMを装填し、プレイヤーがコントローラ上に設けられたボタン等を操作することによってCD-ROMに収録されたプログラムに基づき影像データ及び音声データが出力され、ゲーム機本体とAVケーブルで接続されたテレビ受像機の画面（CRTディスプレイ）上に影像が表示されるとともに、スピーカーから音声が発されるというものであり、表示される影像の内容及びその順序はコントローラの操作により決定されるため、同一のゲームソフトを使用しても、プレイヤーによるコントローラの具体的な操作に応じて、画面上に表示される影像の内容や順序は、各回のプレイごとに異なるものとなる。そうすると、本件各ゲームソフトにおいては、プレイヤーの操作に従って画面上に連続して表われる影像をもって直ちにゲーム著作者の思想・感情の表現ということができないのみならず、画面上に表示される具体的な影像の内容及び表示される順序が一定のものとして固定されているということもできないのであって、これらの点において、前記の各要件を満たさない。すなわち、本件各ゲームソフトにおいては、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表わされた著作者の思想又は感情の表現が存在せず、また、右表現が物に固定されているということもできないから、著作権法二条三項にいう「映画の著作物」に該当しないものと解される。そして、右判断は、次の(二)(三)に述べる点からも、首肯できるものである。

(二) すなわち、本件ゲームソフトにおいては、CD-ROMにより提供されているのは、一定の内容・順序に従ってあらかじめ配列された連続影像ではなく、一種の素材としての多様な影像の集合であり、プレイヤーの操作により、影像が選択され、表示の順序が決定されて、初めて、画面に表示される具体的な連続影像が定まるのである。そこでは、プレイヤーによる影像の選択・配列の可能性は無限ではなく、CD-ROMに収録されている影像の範囲内において行われるものであり、プレイヤーがゲーム機の操作を通じて画面上に表示される影像を変化させることのできる範囲にも一定の限界があるが（その範囲はゲームソフトによって異なり、一般的にいえば、碁、将棋、麻雀などのボードゲームやシミュレーションゲームの分野においてはプレイヤーの意思により影像を変化させることのできる範囲が大きく、これに対して、アクションゲーム、シューティングゲーム等の分野においては、その範囲は小さい。）、いずれにしてもゲーム全体としての一連の連続影像はプレイヤーの操作を待って初めて決定されるものであり、それ以前に、ゲーム著作者自身の編集行為ないしそれに準ずる選択・配列行為により思想・感情の表現としての最終的な連続影像が一義的に決定されているものではない。

なるほど、素材としての断片的な影像であってもそれが思想・感情の創作的表現として著作物たり得る場合もあり得ようが、それは、いうなれば劇場用映画の一場面のスチール写真が著作物たり得るのと同様であり、劇場用映画において冒頭のタイトル部分から最後のエンドマークに至るまでの一連の連続した影像全部が著作者により選択・配列され、一定の思想・感情の表現として観客に提示されるのとは、質的に全く異なるものというべきである。

(三) 本件各ゲームソフトを含め、およそゲームソフトは、劇場用映画のようにあらかじめ決定された一定内容の連続影像と音声的効果を視聴者が所与のものとして一方的に受動的に受け取ることに終始するものではなく、プレイヤーがゲーム機の操作を通じて画面上に表示される影像を自ら選択し、その順序を決定することにより、連続影像と音声的効果を能動的に変化させていくことを本質的な特徴とするものであって、このような能動的な利用方法のため、プレイヤー個々人がそれぞれのゲーム機を操作して個別の画面上にそれぞれ異なった影像を表示するという形態で利用されるものであり、多数人が同一の影像を一度に鑑賞するという利用形態には本質的になじまないものである。現に、ゲームソフトは、多数の複製物を需要者たる公衆に直接販売し、その譲渡の対価を得ることで投下資本を回収するという取引形態がとられているものであって、劇場用映画のように一度の上映を多数の観客に鑑賞させて入場料収入により投下資本を回収することを前提とした、特有の複製物の取引形態は存在しない。また、ゲームソフトの個々の複製物が、劇場用映画の複製物であるプリント・フィルムのように、上映による多額の収益を生み出すという意味で高い経済的価値を有するということもない。

(四) 右のとおり、本件各ゲームソフトは、画面上に表示される連続影像が一定の内容及び順序によるものとしてあらかじめ定められているものではないから、「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物」（著作権法二条三項）に該当するということはできない。

したがって、本件各ゲームソフトが著作権法にいう「映画の著作物」に該当するということはできないから、これらが「映画の著作物」に該当することを前提として、これらについて頒布権を有する旨をいう被告の主張は失当である。

二 結論

以上によれば、本件各ゲームソフトは、著作権法にいう「映画の著作物」に該当せず、被告がこれについて頒布権を有しないことは明らかであるから、その余の点につき判断するまでもなく、差止請求権の不存在確認を求める原告の本訴請求は、理由がある。

よって、主文のとおり判決する。

東京地方裁判所民事第四六部
裁判長裁判官 三村量一
裁判官 長谷川浩二
裁判官 大西勝滋

ゲームソフト目録

一 タイトル スターオーシャン・セカンドストーリー
商品番号 SLPM86105〜7
発売元 被告

二 タイトル バスト・ア・ムーブ
商品番号 SLPS01237
発売元 被告

大きな窓と明るい照明で景品を魅せる！
ハチとお花畑が目印の大型プライズマシン!!

◆かわいいハチとお花畑で、女性ユーザーの視線を釘付け！
◆遊び方は簡単、フック式の的にひっかけて景品を落とすだけ！
◆目標ペイアウト率に難易度を調節する自動難易度調整機能搭載！

●使用電源：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：330W
●寸　法：幅1580mm×奥行き1580mm×高さ1985mm
●重　量：295kg

SNK
株式会社 SNK
本　社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6339)3313
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

最新情報をインターネット上でご覧ください。 SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp/

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

7月1日付で 娯楽場所管理条例施行
中国政府、未成年者ゲーム場入り認める

中国政府は七月一日、「娯楽場所管理条例」を施行し、土日と祝祭日に限りゲーム場に未成年者が入って遊んでよいことにした。同条例は三月十七日に国務院第十五回常務委員会で議決されていたもの。「条例」とは言っても、中国では国の法律となる。

「娯楽場所管理条例」の主眼は「三陪服務」の禁止を解き、規制するところにある。「三陪服務」とは「陪酒、陪舞、陪坐」（酒やダンスやおしゃべり）を通じての「服務」（サービスつまり接客）で、日本の風営法上の一－四号風俗営業に当たる。革命後の中国では八〇年代の終りごろから大都市で盛んになり、ダンスホール、ナイトクラブ、高級レストラン、カラオケ店、サウナ風呂店などでの客の接待が流行した。

これらは売春などに結びつきやすいことから、九〇年代に入って大きな社会問題となり、九四年ごろから各地で「三陪服務」が禁止され、厳しい取り締まりが行なわれることになった。しかし富裕層や権力者にとっては「三陪服務」が必要だという矛盾から、合法化して規制する方向を選ぶことにした。

「娯楽場所管理条例」では、「娯楽場所」で国家や憲法に反する行為を禁じるとともに、「色情、迷信」などをあおったり、健全な心身を害するものを広めることを禁じている。より具体的には売春、賭博などが行なわれないようにし、個室ではすべて見透すことのできる透明な窓を設けることや、サービスする係員は制服を着用、証明書を携帯しておくこと、サービス料金は明示しておくこと、など決めた。

これらの延長上にゲーム場に関する規定を設けたもので、未成年者のゲーム場入場を土曜、日曜、祝祭日に限り認めることにしたもの。これまでゲーム場に未成年者は入場することが許されていなかったが、それでは産業育成や雇用創出に反しているとして、方針転換したもの。もちろんスロットマシンなどギャンブル機（ゲーミング機）の設置運営は、少なくとも表向きは一切許されていない。

「娯楽場所管理条例」で罰則は最高十万元（約百四十万円）となっており、営業停止なども定められている。しかし、中国の法令の常として、これが守られるかどうかは別の問題であるとされている。

ミッドウェー社決算 大幅な減収減益
第4・四半期は訴訟で赤字

米国ミッドウェー・ゲームズ社は八月二十五日に、六月末までの第四・四半期決算と年度決算を発表。業績を悪化させていることを明らかにした。このため七月にミッドウェー社とアタリゲームズ社の販売部門が統合されている。

第四・四半期の売上高は前年同期比四二％減の五千六百四十六万ドル、純損失は千五百四十万ドル（前年同期は九百五十万ドルの利益）とふるわなかった。GTインタラクティブ社との訴訟が和解して、その費用に千百二万ドルかかったのが大きかった。

GT社との訴訟は家庭用ゲームソフトの販売権に関するもので、八月中旬に和解し、海外販売ができることになり、今期の増収が期待される。

部門別売上高は、業務用が三％減の三千七百二十五万ドル（うち完成品は八％減の二千七百八十三万ドル）、家庭用ゲームソフトは六八％減の千九百二十二万ドル。家庭用の激減はタイトル不足によるもので、予想されていた。

年度決算の売上高は前年比一〇％減の三億五千百七十九万ドル、純利益は八五％減の六百十五万ドルだった。部門別売上高は、業務用が一七％減の一億三千三百九十万ドル、家庭用が五％減の二億千七百八十九万ドルで、業務用の落ち込みが大きい。販売部門のリストラ効果は五百万ドルと見積もられている。

米国バレー社 ダーツ部門売却
ドイツのローエン社に

米国バレー・リクレーション・プロダクツ社（ミシガン州ベイシティ、リチャード・シェルト会長）は八月六日、イリノイ州サイカモアにある電子ダーツ機部門を、ドイツのローエンオートマチック社に売却することになったと発表した。ローエン社はジュークボックスを製造、販売しており、バレー社電子ダーツ機を欧州で販売している。

ローエン社はバレー社製電子ダーツ機、「クーガー」シリーズを十年以上にわたり計十万台以上販売してきた、トップクラスの販売代理店。バレー社の本業はビリヤード台などプールテーブルの製造、販売となっている。

「パックマン」で最高得点の記録
6時間かけてミッチェル氏

「パックマン」で最高どれほどのスコアが出せるかに挑戦し、約六時間かけて約三百三十三万ポイントを出したビリー・ミッチェル氏(三)の記録が、ツインギャラクシーの「オフィシャル・ビデオゲーム＆ピンボールブック・オブ・ワールドレコード」に掲載されることになった。

これは七月四日、ニューハンプシャー州ウィアードビーチにあるゲーム場で達成されたもの。ミッチェル氏は、「月面を歩いたニール・アームストロング宇宙飛行士のような気分だ」と語った。

「パックマン」はナムコが開発、その許諾を受けたミッドウェー社が八〇年以来九万九千台出荷したヒット作。七九－八五年にはこうした古典的なTVゲーム機が世界中のゲーム場に次々と出荷された。

ブリーム社に対する 仮処分申請却下
SCEは本訴でさらに争う

ウィンドウズパソコンで「プレイステーション」(PS)用ゲームソフトを使えるようにするエミュレーター「ブリーム！」の開発、販売などを差し止めるよう求めた仮処分申請が、八月二十七日、カリフォルニア州北部地区を担当する連邦地裁によって却下された。本訴のトライアル（実質審理）は二〇〇〇年四月二十四日に開始される予定。

「ブリーム！」は小さな会社、ブリーム社（本社ロサンゼルス、デビット・ハーポルシャイマー社長）が開発、今年四月に発売したもの。「PS」用ゲームソフト三百タイトル以上をウィンドウズ上で使用できる。約四十ドルの価格で八万枚ほど、店頭およびインターネットで販売している。

これに対し北米で「PS」を展開しているソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカ社（SCEA）は、サンフランシスコにある連邦地裁に知的所有権侵害訴訟を提出、予備的禁止命令など申請した。

SCEAの申請は全部で三件あり、一方的緊急差し止め命令の申請は四月九日に却下された。二件目の申請も却下されており、三件目の予備的禁止命令の申請がこのほど却下されたもの。ソニー側は仮処分申請ですべて敗退した。

これはコネクティックス社（カリフォルニア州サンマテオ、ロイ・マクドナルド社長）のエミュレーターの場合と対照的な判断を、連邦地裁が示したことになる。コネクティックス社は、「PS」用ゲームソフトがマッキントッシュ上で作動するようにするエミュレーター「バーチャル・ゲーム・ステーション」（VGS）を開発、出荷した。

これに対しSCEA社は知的所有権を侵害されたとして提訴、予備的禁止命令など申請した。サンフランシスコにある連邦地裁は「VGS」の一方的緊急差し止め命令申請について二月四日に却下したが、予備的禁止命令については四月二十日に申請を容認、販売などを禁止する命令を出している。コネクティックス社はこの命令の取り消しを求める手続中だ。

本訴判決の出るまで、「ブリーム！」は販売できるのに、「VGS」は販売できない、という状況にある。

SNKシンガポールを閉鎖

SNKは八月にも、シンガポール子会社のSNKシンガポール社を閉鎖、整理することにした。同子会社は九六年七月、SNKが八一％、三井物産が一九％出資して設立したもの。

SNKによると、東南アジアのマーケティング拠点として九二年十二月に香港子会社、SNKエイシア社を設立しているが、香港の中国返還に伴う不安があるためSNKシンガポール社を第二拠点として設けた。しかし返還後も香港に不安が生じなかったため、シンガポール子会社を閉鎖することにした。

International Trade Show

Show	Date
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 29-Oct1
Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7
Enada'99 (Rome, Italy)	Oct. 14-17
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Nov. 3-5
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20
Forainexpo'99 (Paris, France)	Dec. 7-9
Elex'99 (Moscow, Russia)	Dec. 12-14
Amuse World'99 (Seoul, Korea)	Dec. 13-16
2000	
IMA'00 (Nuremberg, Germany)	Jan. 19-21
Interschau'00 (Bremen, Germany)	Jan. 22-25
ATEI'00 (London, UK)	Jan. 25-27
AOU Expo'00 (Chiba, Japan)	Feb. 25-26
Enada Spring'00 (Rimini, Italy)	Mar. 9-12
India Amusement Expo'00 (New Delhi, India)	Mar. 15-17
ASI 2000 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
TiLE'00 (London,UK)	May. 9-11
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May. 11-13

風営法と同施行条例に基づく　改訂版

「8号営業」の制限地域一覧表

全国47都道府県における風営法施行条例に基づいて、「8号営業」に関わる「制限地域」についてのみまとめたのが次の一覧表である。

風俗営業の制限地域については、法に基づき、施行令（政令）の基準に従って、条例で定められている。基本的には㋑「住居集合地域」、㋺その他の地域で学校など風俗環境を保全する必要のある周辺地域、について定められている。

㋑の「住居集合地域」については、すべての条例で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域の全部または一部を定めているほか、13県でこれら以外の地域（例えば、無指定地域で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域に準ずるもの）を公安委員会規則などで定めている。

また㋺の保全対象施設の周辺地域の制限についても、すべての条例でその実情に応じて定められている。制限方法としては学校、病院などの対象施設の区分をするものしないもの、用途地域による区分をするものしないものなどに大きく分けられる。なお一覧表作成に当っては対象施設を①学校、②図書館、児童福祉施設等、③病院、診療所等に分け、用途地域についても商業地域とその他の地域に分けた。これら以外の区分方法によるものについては備考欄で示した。（編集部）

地区＼都道府県	住居集合地域		保全対象施設の周辺地域（単位メートル）						備考
	第1種・第2種住居専用地域、住居地域を指定	その他の地域を規則などで指定	① 学校		② 図書館、児童福祉施設等		③ 病院、診療所等		
			商業地域	その他	商業地域	その他	商業地域	その他	
北海道	○		100	100	100	100	／	100	商業地域には近隣商業地域を含む。
青森	○		50	80	50	80	30	60	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域の制限は100m。②に図書館は含まれない。
岩手	○	○	30	60	／	／	10	30	住居地域では①は100m、③は60m。
宮城	◎	○	50	100	50	100	30	70	近隣商業地域、準工業地域では、①、②は70m、③は50m。
秋田	○		40	100	40	100	40	100	①のうち大学は除く。商業地域には近隣商業地域、準工業地域を含む。工業地域での制限は70m。
山形	◎		60	80	60	80	40	60	商業地域には近隣商業地域を含む。②に図書館と児童遊園は含まれない。
福島	○		50	100	50	100	30	100	近隣商業地域、準工業地域、工業地域、工業専用地域では①、②は70m、③は50m。
東京	○		50	100	50	100	20	100	近隣商業地域では③は50m。大学は③に含まれる。
茨城	○		50	100	50	100	50	100	官公庁施設も同じ制限。大学は、いずれも50m。
栃木	◎		50	100	図書館 40 児童施設 50	図書館 70 児童施設 100	40	70	準工業地域、温泉地では、①は80m、③は50m、②のうち図書館は50m、児童福祉施設は80m。幼稚園、保育所は商業地域では30m、準工業地域40m、その他の地域60m。
群馬	○		50	100	30	100	40	100	専修学校、各種学校は②に含まれる。
埼玉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
千葉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
神奈川	○		100	100	30	70	30	70	
新潟	○		30	100	30	100	100	100	②では保育所のみ対象。①、③は近隣商業地域、準工業地域では30m、それ以外の地域では50m。
山梨	○	○	50	100	50	100	50	100	博物館も同じ制限。②のうち点字図書館と児童遊園、③のうち助産所は除く。
長野	○		30	100	30	100	30	100	
静岡	○	○	50	100	50	100	50	100	官公庁施設についても同じ制限。
富山	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	大学は③に含まれる。
石川	◎		30	100	30	100	30	100	市の区域内の商業地域は除く。近隣商業地域では50m。③のうち診療所は除く。
福井	◎		100	100	100	100	100	100	特別に定める地域は30m。
岐阜	○	○	50	100	50	100	50	100	
愛知	△		50	70	30	30	30	30	①のうち大学は除く。②では保育所のみ対象。
三重	◎		50	70	50	70	50	70	
滋賀	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	博物館については③と同じ制限。
京都	○		70	70	70	70	70	70	京都市内の特定地域では50m。大学、保育所、博物館は商業地域では50m、特定地域は30m。
大阪	○		50	100	50	100	50	100	②は保育所のみ対象。特定地域は除く。
兵庫	○		50	70	50	70	30	50	特定地域では①、②は30m。
奈良	○		50	100	50	100	50	100	
和歌山	○	○	50	100	50	100	40	70	特定地域では③は100m。なお「住居地域」で追加規定がある。
鳥取	◎		50	60	30	40	30	40	
島根	○	○	30	50	30	50	10	30	①のうち大学は除く。
岡山	○		30	50	30	50	30	40	③のうち助産所は除く。
広島	◎		30	50	図書館 30 児童施設 10	図書館 50 児童施設 20	10	20	
山口	△		30	50	20	30	／	30	博物館については②と同じ制限。
徳島	○	○	20	20	20	20	20	20	
香川	○	○	70	100	70	100	20	50	商業地域には近隣商業地域を含む。②は図書館のみ対象。
愛媛	○		10	30	10	30	10	30	
高知	○	○	25	50	25	50	10	25	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域では①、②は75m、③は50m。
福岡	◎		70	100	50	70	病院 50 診療所 30	病院 70 診療所 50	大学については診療所と同じ制限。
佐賀	○		50	100	50	100	20	50	
長崎	◎		70	100	70	100	20	50	②は図書館のみ対象。
熊本	◎		100	100	／	／	／	50	①のうち幼稚園は除く。③のうちベッド数9床以下の診療所は除く。
大分	◎		50	100	50	100	30	80	商業地域には近隣商業地域、特定地域を含む。
宮崎	○		50	100	50	100	10	100	旅館業兼業者のみ特定地域では、①、②が30m、③が10m。①のうち大学は除く。
鹿児島	○	○	100	100	100	100	50	100	特定地域の③は10m、20mの制限あり。
沖縄	○		50	100	50	100	50	100	

註　住居集合地域での制限の左側部分のうち、◎印は第1種・第2種住居専用地域、住居地域のすべてを制限するもの、○印は公安委員会規則などによりそれらの一部除外地域を定めたもの、△印は住居専用地域のみを制限するもの。保全対象施設の周辺地域のうち、一覧表にある距離以内では営業が制限されている。また／印は条例で規定されていないもの。

話題のマシン

タイトー「Gネット」6作目
カードでパズル
モス開発「フリップメイズ」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、「Gネット」第六弾の㈲モス開発CGパズルゲーム「フリップメイズ」が九月二十八日発売となる。

これは裏向けに並べられたカードをめくりながら、同じマークを三つ以上揃えて消していくゲーム。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

二分割画面で左側が1P、右側が2Pまたはコンピュータ側となる。直方体の上にカードが縦七列、横六列に計四十二枚並んでいる。その上をキャラが移動してカードを一枚ずつめくっていくと同時に、そのカードを一枚持って他のカードと交換し、また不要カードを消しながらゲームを進める。同じカードが三枚以上揃うと光って消え、消えたカードの周囲のカードが表になる。石のブロックが乗ったカードもあるが、ブロックは空いた場所へ一マスだけ移動できる。カードを消すと相手側へブロックが送り込まれる。十三以上の連鎖消しもある。Gネットカード OP価格十万八千円。

なお「パワーショベルに乗ろう!!」の29ｲﾝﾁ型（本紙第594号本欄参照）はOP価格百二十四万円、50ｲﾝﾁ型は百六十八万円で九月下旬発売となる。

フリップメイズ

パワーショベルに乗ろう!!（50インチ）

「ネオジオ」の横シューティングゲーム
ヘリで恐竜倒す
SNKから夢工房開発「原始島　2」

㈱SNK（本社大阪、高堂良彦社長）から、㈱夢工房開発による「ネオジオMVS」ソフト「原始島2」が九月二十七日発売となる。

これは武装ヘリに乗って、現代に出現した恐竜を倒し市民を守るという横スクロールシューティングゲームで、前作（基板タイプ、八九年五月）の続編。八方向レバーと二つ（ショットとボム）のボタンを操作する。

武装ヘリは、攻撃が前方集中型と広範囲拡散型の二タイプから選択。恐竜はヘリにかみついたり体当たりするほか、火や光線を出す。途中で「ヘルプ」と言って手を挙げている市民に触れると救助できるが、助けるたびに市民が吊り下げロープに鈴なりとなり恐竜に狙われやすくなる。指定場所に市民を降ろすとパワーアップアイテムが出現。

ヘリは耐久力制で、敵の攻撃を六回受けるとゲーム終了。ステージは夜のビル群と地下道、海岸から砂漠、密林、火山地帯など多彩。恐竜のほか食虫植物や巨大昆虫なども現れる。カートリッジOP価格六万九千円。

原始島　2

ジャレコのステップゲーム
レベル自動変化
「ステッピングステージ2」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、TVステップゲーム機「ステッピングステージ2・スプリーム」が九月下旬発売となる。

これは前作のバージョンアップ版で、新曲を追加し画面内容も一新したもの。

前作の「スタンダード」モードに「チャレンジ」モードが加わった。これはプレイヤーのレベルに応じて譜面の難易度が自動的に変化していくもの。

曲は日米のヒットポップス、映画やアニメのテーマソングなどを加え計三十曲に倍増した。

また指示画面の色の円形が球状になるなど立体的で見やすくなり、中央モニターの実写映像も一新。このほか"ジャストクール"の判定表示、ゲーム大会用トーナメント設定などの機能も追加。OP価格百五十八万円、改造キット二十九万八千円。

ステッピングステージ2・スプリーム

泉陽／ホープのアーケード機
パイプに玉投げ
「ストリートパイプスピン」

泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）と㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）の共同開発によるアーケードゲーム機「ストリートパイプスピン」が、両社から九月上旬発売となった。

これは前方にある五本のカラーパイプにボールを投げ入れるゲーム。中央のパイプに三個、周囲四つのパイプに各二個を制限時間内にすべて入れると景品が払い出される（コンベア搬送式で大型景品も使える）。

このタイプのゲーム機では初めてコンティニュープレイ機能を採用。プレイ時間の変更可能。OP価格九十六万円。

ストリートパイプスピン

話題のマシン

「ナオミ」用ROM基板「トイファイター」
動く円内で格闘
セガ社テスト機「タッチ・デ・ウノー！」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、CG格闘ゲーム「トイファイター」が九月十七日、また右脳の能力をテストする「タッチ・デ・ウノー！」が八月末にそれぞれ発売となった。いずれも「ナオミ」基板使用。

「トイファイター」は子ども部屋でおもちゃの人形やぬいぐるみが一対一で格闘するゲーム。移動する大きな円形の"バトルサークル"の中で戦うのが特徴。八方向レバーと三つのボタンを使う。

"バトルサークル"はキャラのひざから腰の高さに宙に浮いた太い輪で、けったりぶつかったりすると移動する。キャラ同士の距離が離れすぎず、しかも動ける範囲が完全には固定されておらず、ロープ上に乗るなどこのサークルを利用した技も駆使できるという新しい試みのフィールドとなっている。

勝敗に柔道のようなポイント制を採用し、ダウンさせた技により一～三ポイントを取得。五ポイント先取で勝者となる。

このほかボタンでの自動回避、レバーでのガードや軸移動による回避、離れた相手を倒す特殊技などがある。「ナオミ」用ROM基板キットOP価格十五万八千円。なおマザー基板のみはOP価格七万八千円。

トイファイター

「タッチ・デ・ウノー！」はタッチパネル方式によるもの。複数の似た文字や記号の中から同じものにタッチするゲーム、最初に示された色と位置を覚えてその通りに色を塗っていくゲーム、次々に表示されるピースを記憶し合わせた絵がどれになるかを答えるもの、瞬間的に表示される数字を覚えて答えるものなど六種類のゲームがある。

最初に二つのコースから選択。一つは五種類のゲームをプレイし結果をプリントアウトするチェックコースで一ゲーム二百円。もう一つは一種類のゲームだけを選んでプレイし、プリントアウトはしないトレーニングコースで一ゲーム百円。

「ナオミ」専用アップライト型キャビネットでOP価格五十二万円。

タッチ・デ・ウノー！

テクモから「TPS」第8弾
危機脱出ゲーム
「とんでもクライシス！」

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から、ポリゴンマジック開発TVミニゲーム「とんでもクライシス！」が九月二十九日発売となる。

これは「TPSシステム」第八弾となるもの。サラリーマン家庭の四人家族がそれぞれ帰宅途中に、実際にはあり得ないパニックに巻き込まれ必死で脱出するというもの。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

ミニゲームはボタン連打やタイミングよく押すもの、表示を記憶して瞬時に指示通り押すものなど八種類ある。高層ビルの窓から突き出た水平ポール上を歩く、浸水したボートが沈まないようバケツで水をかき出す、暴走クレーン車が吊り下げた巨大鉄球につぶされないよう逃走する、土砂崩れを避け蟻地獄からはい出すゲームなど。

基板OP価格二十一万八千円。

とんでもクライシス！

コナミ「ビートマニア5」
曲ジャンル多彩
「ポップンミュージック3」も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、音楽シミュレーションゲーム機「ビートマニア・5thMIX（フィフスミックス）」と「ポップンミュージック3」が、いずれも九月中旬発売となった。

「ビートマニア・5thMIX」は「4thMIX」をバージョンアップしたもので、アニメ画像を一新し収録曲を増やした。

モードは初心者用「ベーシック」と中級向け「ハード」、上級者向けでインターネットランキング対応「エキスパート」の三種類。収録曲は前作の人気曲に東芝EMIのダンス音楽CD「ダンスマニア」の最新版から七曲を加えるなど計四十曲以上となり、ジャンルも増えた。価格六十八万円。ミニタイプは五十五万円。改造キット二十七万円。

「ポップンミュージック3」は色ボタンを指示通り叩くリズムゲームで「2」をバージョンアップ。三曲をノンストップでプレイできる「ハイパーモード」を追加。収録曲は二十二曲を加え計三十七曲となった。またどこでミスしたかが一目で分かるシステムを採用。価格五十八万円、改造キット二十三万円。

ポップンミュージック　3

ビートマニア　5th MIX

OCTOBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	3	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	7.39
2	1	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社ＮＡＯＭＩ） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	7.27
3	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '99 (SNK)	6.97
4	6	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	6.19
5	4	バーチャストライカー 2 バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	6.12
6	7	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.50
7	13	スーパーワールドスタジアム 99（ナムコ） Super World Stadium 99 (Namco)	5.17
8	15	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	5.06
9	5	バーチャストライカー 2 バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	4.83
10	29	ストリートファイター ＺＥＲＯ 3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	4.80
11	17	スーパーパズルボブル（タイトーＧネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	4.75
12	8	対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	4.64
13	16	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	4.55
14	22	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.50
15	14	ジャイアントグラム全日本プロレス 2（セガ社ＮＡＯＭＩ） Giant Gram (Sega)	4.47
16	18	ギャロップレーサー 3（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.44
17	11	バスト・ア・ムーブ 2（メトロ／ナムコ） Bust A Move 2 (Metro/Namco)	4.43
18	35	バーチャロン Ｖｅｒ5.4（セガ社） Virtual On Ver. 5.4 (Sega)	4.42
19	–	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai－The Great Wall (Sun)	4.40
20	9	ストリートファイター ＥＸプラス（カプコン） Street Fighter EX Plus (Capcom)	4.33
21	24	ぐわんげ（ケイブ／アトラス） Guangen (Cave/Atlus)	4.31
22	21	ファイナルロマンス Ｒ（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.21
23	36	子育てクイズマイエンジェル 3（ナムコ） Quiz My Angel 3*(Namco)	4.20
24	25	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） Jo Jo's Venture (Capcom)	4.14
25	28	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.10

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	サイレントスコープ（コナミ） Silent Scope (Konami)	9.08
2	1	ドラムマニア（コナミ） Drum Mania (Konami)	8.39
3	4	ギターフリークス（コナミ） Guitar Freaks (Konami)	7.25
4	11	ロックントレッド（ジャレコ） Rock'n Tread (Jaleco)	7.00
5	7	スリルドライブ（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.78
6	5	ギタージャム（ナムコ） Guitar Jam (Namco)	6.73
7	6	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	6.65
8	9	タイムクライシス 2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.64
9	8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（ＤＸ／ＵＰ）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.55
10	12	ビートマニアコンプリートミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix (Konami)	6.47
11	10	ポップンミュージック 2（コナミ） Pop'n Music 2 (Konami)	6.44
12	15	ビートマニア・フォースミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] 4th Mix (Konami)	6.29
13	14	エアラインパイロッツ（ＳＤ／ＤＸ）(セガ社) Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	5.92
14	16	レースオン！（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Race On ! (SD/DX) (Namco)	5.82
15	13	ステッピングステージ（ジャレコ） Stepping Stage (Jaleco)	5.75
16	17	ガンバァール（ナムコ） Point Blank 2 (Namco)	4.73
17	18	セガラリー 2（ＤＸ）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	4.63
18	20	バーチャファイター 3ｔｂ（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	4.27

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	エル（メイクソフトウェア） el. (Make Software)	7.38
2	2	透明マジック（オムロン） Transparent Magic (Omron)	7.25
3	3	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.09
4	5	デカプリ（アイエムエス） Deka-Pri (IMS)	6.36
5	4	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.06
6	–	アートマジック（オムロン） Art Magic (Omron)	5.88
7	6	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	5.56

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.343

矢飛圓方

風の音〈7〉

そういう津軽を生理感覚的な次元にまで掘り下げて太宰を解読してゆく作業は、まず冒頭の昔噺を語って聞かせるところから鮮やかに響いてくるね。

太宰がその当時、実の母とおもいこんでいた叔母きえが、神経過敏で不眠症の太宰を眠らせるのに津軽に伝わる昔噺を語って聞かせる。

長え長え昔噺、知らへがな。

山の中に橡の木いっぽんあったずおん。

そのてっぺんさ、からす一羽来てとまったずおん。

また、からすあ、があて啼けば、橡の実あ、一つぼたんて落づるずおん。

また、からすあ、があて啼けば、橡の実あ、一つぼたんて落づるずおん。

子守唄のような感じで、……ずおん。……ずおん。……ずおん。とずおんが繰り返し続いてゆく。

「ずおん」は、津軽弁で「そうな」という意味である。

長部さんの「もう一つの太宰治伝」の眼目はここからスタートしている。

このきえさんの「ずおん」が、太宰のあの独特の語り口を形つくってゆく手本のはじまりなのである。

音に敏感なあのつい読ませてしまう、太宰治の文体の秘密を辿ってゆく、というのが長部さんの「辻音楽師の唄」である。

多分……ぞ、……ぞ、が長い年月をかけてもっと響きのよい……ずおん、……ずおんに変化していったことだろう。ぞがずおんに変化していったところに津軽の人たちのもつ優しい心根が現われていることに、長部さんの透徹した津軽への眼差しは、自分の幼い頃の記憶から太宰の幼時、更にその人のスタイルへと一直線にその筋を見透してしまった星の時間を、ある瞬間にもったのに違いない。

――物心がつくのと同時に、修治にとって、言葉は快楽の源泉であった――

その言葉というのは響きのよさをもつ。

そうだね。問題の辻音楽師というのはどうやら長部さんが太宰の文体への定義づけとしてあげているような感じがする。

――江戸の町を流して歩いた辻音楽師の唄に引きこまれて、じっと一心に聞き入っていた――

ここにでてくる辻音楽師は新内流しだね。

――意味はわからないが、調子は修治の大好きな七五調である――

新内の前に長部さんがあげている「かっぽれ」にしても歌舞伎にしても七五調の響きのよさがいちばん肝腎なことだ。

俺の勘では戦後いちばん多く売れた「太宰治論」は奥野健男のものだとおもうけど、勿論太宰治論は奥野のものだけではなくて、まさに汗牛充棟、無数に出版されている。

長部さんと太宰治との関係については実は俺が興味をもっているのと同時に分りにくいところは、かなりの軍国少年であった長部少年が敗戦後あまり時を経ずしてどうしてすんなりと太宰の世界へ入ってゆくことが出来たのかということだね。

俺はたまたま日本発送電ＫＫの技師をしている親父の子であったために、あの戦争については十二月八日の朝から冷めた目で見続けさされてきた。はじめからこの戦争には勝ち目がないと親父はぼやいていた。十二月八日に開戦についての作文を書かされ、他の友だちは威勢がよい作文を書いていたのに、ただ一人負けるとも書けず淋しい隙き間風が吹きぬけるような感じの作文を書いたのをいまだに憶えている。

太宰の自死はニュースで知ったが、率直にその時の印象をいえば懦弱な人であり、自分とは関係がないというようなことであった。

ただその後きらいになるために読もうとおもって読みだした太宰の小説が面白くて、太宰と縁切れができずに困惑するという変な関係が生ずる。

話をかわすようだけどこの間見た雑誌に長部さんの「紙ヒコーキ通信」が載っていて、元来映画の話がメインである通信なのですが、今回は大半が葛飾などの甘味処で美味しいものをたべたことの報告でした。あれだけのたべものへの情熱がでてきたということは、もう長部さんはすっかり元気になられたということでしょう。

うん、ぼくも見たけど、甘いものについては一言いわせて欲しいな。

東京へ行ったついでに神田の竹村や、神楽坂の甘味処に行くたびに甘いものについてだけは、大阪が日本一であるという確信がつよくなるばかりだね。葛飾はまだ知らないけど、竹村も神楽坂も貧しい味だよ。

大阪のどこがいいんだ。

駿河屋がいいのだけど、駿河屋総本家といっても大阪に本家が二軒、堺に（与謝野晶子の実家）一軒、和歌山に一軒とあって実にややこしい。その上百貨店の出店は他の生菓子店との縄張りの問題があってそれを店に出すことが出来なかったりして、ああ大阪の駿河屋は実にややこしい。

間違いなくそれを買うことが出来る駿河屋は大阪梅田三番街の店です。大雑把な見当でいうと、紀伊国屋の下の下にあります。紀伊国屋は一階で駿河屋は地下二階、川のある街の入り口にあります。

ここの白玉ぜんざいと餡密の黒密の方、白密もあるけど黒密の方がこってりとしつこく、そのこてこて加減が最高なのです。とにかく寒天はぷりぷり、竹村の寒天はぶりぶりで歯触りが全然違う。小豆の方ももともとが羊羹屋ですから間違いなく日本一の小豆、竹村の小豆はしょぼしょぼしていて貧相で可哀そうです。葡萄豆も負けてはいない大粒の粒揃いで立派なものです。

長部さんも大阪に来た際には是非紀伊国屋だけではなくて、その下の下へエスカレーターで降りて行って、帰りの新幹線の中でゆっくり賞味して頂きたいものです。

おいおい、せっかく「辻音楽師の唄」について真面目に話を続けていたのに、たべものの話に横滑りしていったみたいだな。

ま、いいじゃないの、長部さんが元気になってたべものの追っかけを本気で出来るようになったのがつい嬉しかったものだから。

Nintendo, Konami Tie Up On "Game Boy Advance"

Yamauchi of Nintendo (l) and Kozuki of Konami at the press conference.

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, and Konami Co., Ltd., Tokyo, announced on September 3 that the two companies have agreed to set up a joint venture called Mobile 21 Corp., Tokyo, which will focus on the development of video games for Nintendo's next generation hand-held video "Game Box Advance".

Nintendo will ship a dedicated adapter connecting its 8-bit hand-held video "Game Boy" and "Game Boy Color" which have total world shipments of 80 million sets, with a mobile phone, in Japan in April 2000. On that occasion, it will also ship the set of "Game Boy Plus Communication Game". This new software will allow players to play network games.

As the next step in its marketing strategy, Nintendo will ship the 32-bit hand-held video "Game Boy Advance" in August 2000. This contains a unit for connection with a mobile phone, and a dedicated digital camera will be prepared as an option.

The screen of "Game Boy Advance" is a TFT format sized at 40.8 mm x 61.2 mm and larger than "Game Boy". When using a digital camera, the player can play while viewing the competitor's face. With "Game Boy Advance", game software for "Game Boy" can be used.

"Mobile 21", the joint venture of Nintendo and Konami, will develop network games for the new hardware system. It will be established in mid-October with Konami and Nintendo each investing 50% of the capital. "Mobile 21" will also develop game software for the next generation home video system "Dolphine" to be developed by Nintendo in cooperation with IBM and Matsushita Electric.

By connecting "Game Boy Advance" with a mobile phone, network video games can be enjoyed, and various services can also be enjoyed by connecting it to the internet. By means of "Game Boy Advance", both mobile PC and internet mobile phone markets will also be targeted.

Capcom Listed On OSE 1st

Stocks of Capcom Co., Ltd., Osaka, were promoted from the second section of the Osaka Stock Exchange to the first section, as of September 1. Capcom's stocks were first listed on the over-the-counter market in February 1990, and listed on the second section of the Osaka Stock Exchange in October 1993.

Similarly, stocks of Round 1 Corp., Sakai, Osaka, were promoted from the second section of the Osaka Stock Exchange to the first section, and also from the second section of the Tokyo Stock Exchange to the first section, as of September 1. Round 1 is a bowling center and arcade operator company, which listed its stocks on the second section of the Osaka Stock Exchange in Sept. 1997, and on the second section of the Tokyo Stock Exchange in Dec. 1998.

At present, coin-op amusement related companies listing their stocks on the first section of the Tokyo Stock Exchange are Konami Co., Ltd., Namco Ltd., Round 1 and Sega Enterprises Ltd. Stocks of Oriental Land, Nintendo and Enix are also listed. Taito Corp.'s stocks are listed on the second section of the Tokyo Stock Exchange.

On the first section of the Osaka Stock Exchange, stocks of Capcom, Konami and Round 1 are listed. Stocks of Sanoyas Hishino Meisho, which is a major amusement parks ride manufacturer, are also listed. On the second section, stocks of Mitsui Green Land, an amusement park operator, are also listed.

Companies whose stocks are not listed on the stock exchange but offered over-the-counter are Atlus, Jaleco, Seta, Sigma, Sugai Entertainment, and Tecmo.

Although Sony Computer Entertainment (SCE) and SNK are not public companies, they are expected to become public in the future.

SK Japan Co., Ltd., Osaka, a sales company specializing in prizes for crane games, listed its stocks on the New Market Section of the Osaka Stock Exchange on August 24. Tose Co., Ltd., Kyoto, a subcontractor company specializing in development of home videos and coin-op videos, listed its stocks on the second section of the Osaka Stock Exchange. Also, Konami Computer Entertainment Osaka Co., Ltd., a subsidiary of Konami specializing in the development of home videos, offered its stocks on the over-the-counter market from September 9.

Konami Wins Exclusive B'ball License

Baseball video games enjoy a deep-rooted popularity in Japan. However, Konami has recently entered into an exclusive licensing agreement with the Nihon Pro Baseball Organization (NPB). This has led to a great deal of anger from other manufacturers who are also used to incorporating data on Japanese pro baseball players into their video games.

Up until now, each licensee has obtained a separate license for each game from the NPB. However, the NPB has now given an exclusive three-year license to Konami meaning that other manufacturers must sub-license from Konami. Konami's only reaction is "This is the situation because Konami has become an official sponsor of the NPB".

Konami has also not clarified whether the license covers only consumer games or includes coin-op games as well. Sega and Namco have regularly released coin-op video games but no reaction was forthcoming from either company on the Konami license.

Namco, Konami Announce Karaoke Vids

Namco Ltd., Tokyo, announced at the end of July that, together with Nikkodo Co., Ltd., it will develop the coin-op karaoke game "Million Hits". The aim is to ship the game in December 1999. "Million Hits" is a music game allowing players to twang the strings of a guitar according to the notes of a song. It is a two-player game and the music in the game is supplied by Nikkodo.

Meanwhile, Konami Co., Ltd., Tokyo, announced on August 5 that it was tying up with the major karaoke manufacturer Daiichi Kosho in order to develop the coin-op karaoke game "DDR-DAM". The game is to be a combination of Konami's "Dance Dance Revolution" and Daiichi Kosho's karaoke "DAM". The game features a "calorie karaoke function" which shows the amount of calories used by the player when dancing and singing the song. It is planned to ship the game in November.

NMK Begins Liquidation

NMK Co., Ltd., Tokyo, the coin-op video game manufacturer, began liquidation procedures on August 6. NMK was established in May 1989, as the successor to Nihon Micro-Computer Kaihatsu (Development) which was inaugurated in or around 1985. Its coin-op video games include many of those marketed by Jaleco such as "P-47" (1988), "Saint Dragon" (1989), and "P-47 Aces" (1995).

Although NMK developed video games up until 1995, it then switched to developing electro-mechanic arcade games. In spite of this, it could not improve its business performance and decided to enter liquidation proceedings.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/
© 1999 Amusement Press, Inc.

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
パワーショベルに乗ろう!!
POWER SHOVEL SIMULATOR
好評発売中
実機と同じ操作系。
振動が伝わる臨場感。
プレイヤーを掴んで離さないステージ構成
技術を究める「現場王モード」
笑いとスリルの「バイト王モード」
競う醍醐味「2人プレイモード」
50inch
29inch
カードパズル
フリップメイズ
Flip Maze
めくってそろえる かんたんカードパズル!
同じ色のカードを3枚以上揃えて消すパズルゲームです。
TAITO G NET システム 第6弾
好評発売中
本格四人打プロ麻雀
麻雀王
MAHJONG OH
十二人のプロ雀士がプレイヤーを迎え撃つ!
4台通信することで最大4人までの同時対局が可能です。
TAITO G NET システム 第7弾
近日登場
電車でGO! メダルゲッター 子供編
LET'S GET MEDAL!
みんなで楽しめるすごろく風ルーレットだよ!
「電車でGO」がメダルゲームで新登場!
好評発売中
そろっと～る?BIG
BIGなインカム
「そろっと～る」のおもしろさ!大型景品にも対応!
景品盗難&不正防止機能を強化!
好評発売中
株式会社タイトー
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/